

# Rösselsprung

Ein neues Schach-Zugspiel



33/2136-3/10/12.73/10

Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG  
7022 Leinfelden bei Stuttgart



Rösselsprung ist ein neues, ungemein spannendes, strategisches Spiel für 2–4 Teilnehmer ab 12 Jahren. Die Figuren werden – wie die Springer im Schach – ausschließlich im „Rösselsprung“ gezogen.

Der Spielablauf gliedert sich in drei Spielabschnitte:

1. **Eröffnung**
2. **Zwischenspiel**
3. **Endspiel**

Die Eröffnung spielt jeder Spieler für sich allein. Im Zwischenspiel kämpft jeder gegen jeden. Im Endspiel spielt man dann nur noch gegen einen Gegner.

#### Zum Spiel gehören

- 1 Spielplan (Abb. 1)
- 1 Würfel
- 4 x 7 Rösselfiguren in den Farben gelb, grün, blau und rot
- 2–4 Spieler

#### Erklärung zum Spielplan

Die Abbildung 1 zeigt den Spielplan aus der Sicht des Spielers A. Sein ihm gegenüberstehen-

der Gegner B spielt entgegengesetzt. Das gleiche gilt sinngemäß auch für die beiden sich gegenüberstehenden Gegner C und D.

#### Spielvorbereitung

Jeder der zwei bis vier Mitspieler erhält sieben Figuren einer Farbe und stellt sie auf die gleichfarbigen Kreise seiner Grundlinie. Bei nur zwei Mitspielern sollte man sich gegenüber sitzen wie in Abb. 1 Spieler A und B.

#### Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, mit seinen sieben Figuren von der Grundlinie über sein Feld Eröffnungsspiel zur Startlinie, von dort über das Feld Zwischenspiel zu seinem Eintrittsfeld und von dort auf seine Ziellinie zu gelangen. Das Spiel gewinnt, wer als erster seine sieben Figuren auf die Ziellinie gebracht hat.

#### Spielablauf

Ein Spieler wird ausgelost. Er beginnt mit Würfeln und zieht der Zahl entsprechend (1 Auge = 1 Rösselsprung) mit einer seiner Figuren. Dann würfelt sein linker Nachbar, usw. In den Spielab-

möglichkeit: Dabei gelten alle Regeln wie bisher mit folgenden Ausnahmen:

1. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle seine **im Spiel befindlichen** Figuren – gleichgültig wieviele – auf die Ziellinie gebracht hat.
2. Sieger ist der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Figuren auf der Ziellinie hat.

Viel Spaß  
Ihre ASS

2. Figuren, die sich in ihrem Eintrittsfeld oder auf ihrer Startlinie befinden

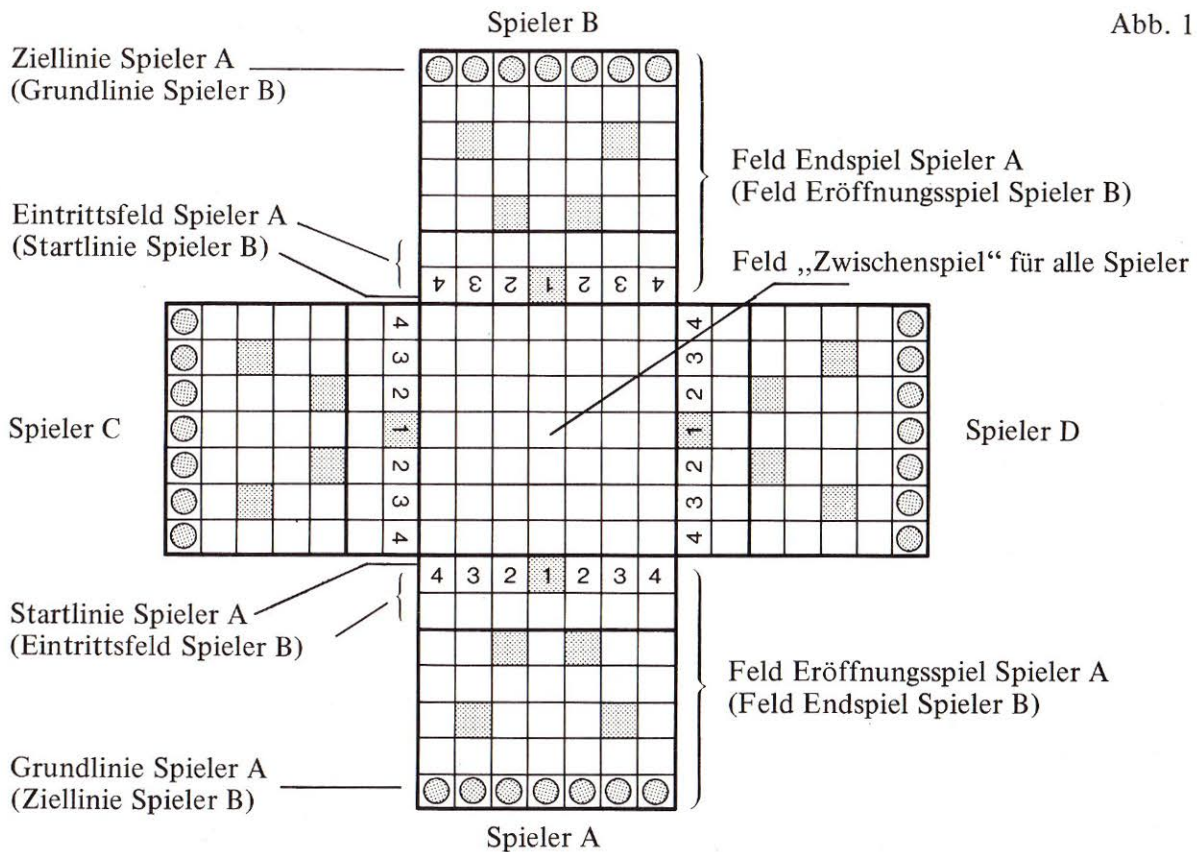
3. Figuren auf ihrer Grundlinie und ihrer Ziellinie.

**Spielende**

Sobald ein Spieler alle sieben Figuren auf die Ziellinie gebracht hat, ist das Spiel zu Ende. Er ist Sieger des Spiels.

**Eine weitere interessante Spielvariante**

Wenn Sie die Grundregeln des Spiels beherrschen, empfehlen wir Ihnen eine zweite Spiel-



schnitten gelten verschiedene Regeln. Dabei kann sich ein Spieler z. B. schon im zweiten Spielabschnitt befinden, während die anderen noch im ersten Spielabschnitt sind. Gezogen wird jedoch reihum, nach den Regeln des Spielabschnitts, in dem sich der Spieler befindet.

### Spielregeln für die drei Spielabschnitte

Grundsätzlich gilt: Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen. In allen Spielabschnitten besteht **Zugzwang**. Gezogen wird immer in Rösselsprüngen.

Ein Rösselsprung ist ein Zug über zwei Felder. Ein Rössel bewegt sich zunächst senkrecht oder waagrecht um ein Feld, ändert dann die Richtung und zieht diagonal um ein Feld weiter (Merksatz: „Eins gerade, eins schräg, oder eins schräg, eins gerade“).

Ein Rössel kann vor, zurück oder seitwärts ziehen; allerdings muß es auch während eines Zuges die „Generalrichtung“ beibehalten. Kann also beispielsweise nicht um ein Feld gerade vorrücken und dann um ein Feld schräg zurück. Es muß sich immer von seinem Startfeld wegbeugen (Abb. 2).

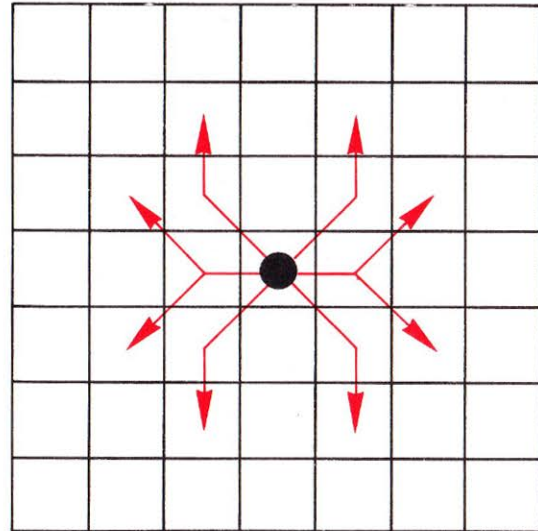


Abb. 2

### 1. Spielabschnitt: Eröffnung

- Ziel der Eröffnung ist es, möglichst rasch alle Figuren von der Grundlinie auf die nummerierten Felder der Startlinie zu bringen.
- Die Startlinie darf im Eröffnungsspiel nicht überschritten werden.

- Die vier in der gegnerischen Farbe markierten Felder dürfen nicht besetzt werden.
- Bei der Besetzung der Startlinie muß die vorgeschriebene Reihenfolge eingehalten werden, d. h. zuerst muß Feld 1 in der Mitte der Startlinie besetzt werden, danach die beiden Felder 2, dann 3 und zuletzt 4.

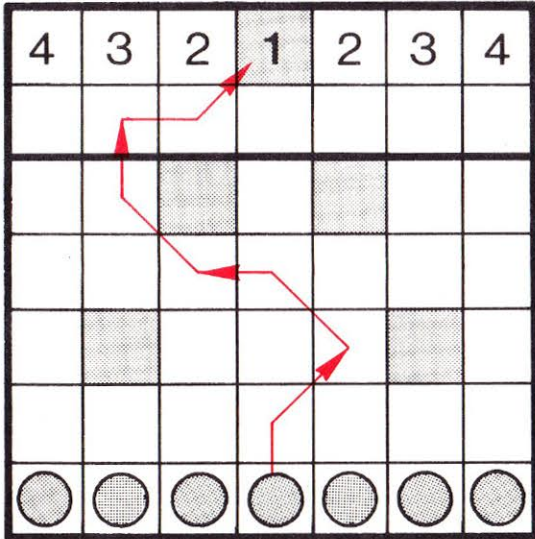


Abb. 3: Der Würfel zeigt eine 3.

- Der Würfel bestimmt die Anzahl der Rösselsprünge.
- Hier einige Beispiele, wie man mit wenigen Rösselsprüngen von der Grundlinie zum ge-

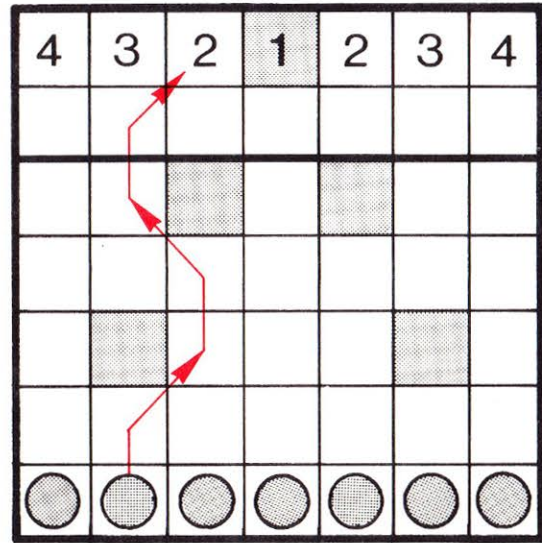


Abb. 4: Der Würfel zeigt eine 1. Feld 1 auf der Startlinie ist bereits besetzt. Der Spieler zieht von der Grundlinie mit drei Rösselsprüngen auf eines der Felder 2.

5

8

- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht entweder mit einer seiner Figuren aus dem Eintrittsfeld oder mit einem seiner Verteidiger von der Grundlinie.
- Gesprungen wird, entsprechend der gewürfelten Augenzahl, vor- oder rückwärts.
- Geschlagen werden kann am Ende der gewürfelten Rösselsprünge. Die geschlagene Figur wird aus dem Spiel genommen.
- Mit den Figuren im Eintrittsfeld darf nur innerhalb des Endspiel-Feldes gesprungen werden.
- Für Verteidiger gelten einige der vorgenannten Regeln des Eröffnungs- und Zwischenspiels nicht: Sie müssen weder auf die Startlinie noch auf das Eintrittsfeld gezogen werden. Sie ziehen der Würfelzahl entsprechend auf dem schnellsten Weg zur Ziellinie.
- Verteidiger können überall schlagen (in den Feldern Eröffnungsspiel, Zwischenspiel und Endspiel), verlorene Figuren zurückgewinnen (nur auf Feld 1 Eintrittsfeld) und geschlagen werden.
- Nicht geschlagen werden dürfen:
  - 1. Figuren auf den vier gleichfarbigen Feldern mit Feld Endspiel (Ruhfelder)

- Ziel des Endspieles ist es, alle sieben eigenen Figuren auf die Ziellinie zu bringen.
  - In dieser letzten Spielphase bestimmt wieder der Würfel die Anzahl der Rösselsprünge.
- 3. Spielabschnitt: Endspiel**
- Hat ein Spieler alle seine Figuren – außer den geschlagenen und den zurückgewonnenen – auf beliebige Felder seines Eintrittsfeldes gebracht, beginnt er mit dem Endspiel.
  - Die zurückgewonnenen Figuren werden auf beliebige Felder der Grundlinie gesetzt. Diese Figuren (Verteidiger) dürfen erst im Endspiel eingesetzt werden.
  - Hat ein Spieler alle seine Figuren – außer den geschlagenen und den zurückgewonnenen – auf beliebige Felder seines Eintrittsfeldes gebracht, beginnt er mit dem Endspiel.

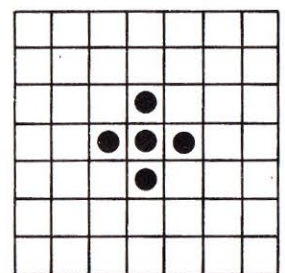


Abb. 10

wünschten Feld der Startlinie gelangt ohne die 4 gegnerischen Felder zu berühren.

- Wer mit einem erwürfelten Rösselsprung (z. B. mit einer  $\square$ ) das gewünschte Startfeld nicht erreicht, bleibt stehen und versucht, von da aus später weiterzuspringen.

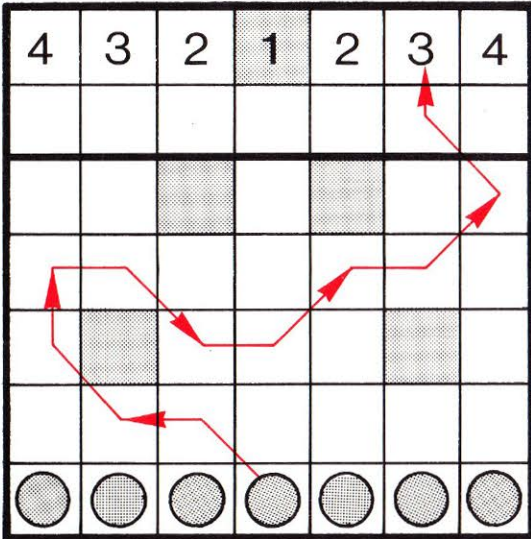


Abb. 5

- Wer hohe Zahlen würfelt, kann beliebig viele Umwege (auch rückwärts) springen, um ans Ziel zu kommen.
- Die erwürfelte Zahl muß mit **einer** Figur ausgeführt werden.
- Ein Beispiel, wie man mit einer gewürfelten  $\square$  von der Grundlinie auf die Startlinie gelangt, wenn Feld 1 und beide Felder 2 bereits besetzt sind, zeigt Abb. 5.

Hat ein Spieler mit seinen sieben Figuren die Startlinie besetzt, beginnt er mit dem Zwischenspiel. Es ist natürlich von Vorteil, wenn ein Spieler bereits mit dem Zwischenspiel beginnen kann, während seine Mitspieler noch im Eröffnungs-Spiel sind.

## 2. Spielabschnitt: Zwischenspiel

Ziel des Zwischenspiels ist es, die Gegner zu schwächen, indem man möglichst viele ihrer Figuren schlägt, dabei das Feld „Zwischenspiel“ überquert und mit möglichst vielen Figuren das Eintrittsfeld erreicht. Dabei versucht man, eigene geschlagene Steine wieder zurückzugewinnen.

Abb. 6

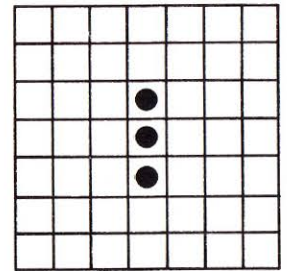


Abb. 7

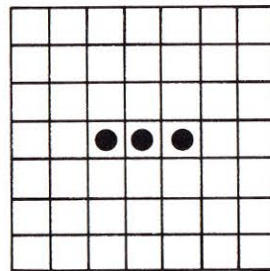


Abb. 8

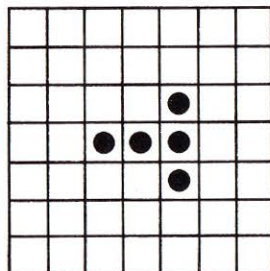
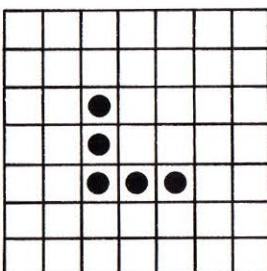


Abb. 9



- In dieser Phase wird ohne Würfel gespielt.
- Gezogen bzw. gesprungen wird jeweils um einen Rösselsprung vor- oder seitwärts, nicht rückwärts.
- Die gegnerischen Eintrittsfelder rechts und links dürfen mit keiner Figur betreten werden. (Beispiel zu Abb. 1: Spieler A darf nicht auf die Eintrittsfelder der Spieler C und D ziehen).
- Gegnerische Figuren können geschlagen werden. Man schlägt, indem man den Rösselsprung der eigenen Figur auf einem Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, beendet. Die geschlagene Figur wird aus dem Spiel genommen.

- Nicht geschlagen werden dürfen: Figuren einer Farbe, die in einer waagerechten oder senkrechten Formation von drei Figuren stehen. (Beispiele siehe Abb. 6 und 7)
- Es ist nicht erlaubt, mehr als drei Figuren senkrecht oder waagerecht unmittelbar aneinander zu reihen.
- Erlaubt und unschlagbar sind jedoch Winkel und Kreuz-Formationen aus fünf Figuren. (Beispiele: Abb. 8, 9, 10)
- Wer mit einer Figur direkt auf das farbige markierte Feld 1 des Eintrittsfeldes gelangt, kann zwei eigene geschlagene Steine (falls er nur eine Figur verloren hat, nur diese) zurück-